



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

Pelaaminen alakouluikäisten keskuudessa

Kalajoen kaupungin alakoulujen digitaalisen pelaamisen ja sosiaalisen median käytön seuranta 2015

Arto Marjala

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma 210 op

05/2015

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Koulutusohjelman nimi

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Arto Marjala	Sivumäärä 31 ja 6 liitesivua
Työn nimi Pelaaminen alakouluikäisten keskuudessa	
Ohjaava(t) opettaja(t) Pirkko Salo	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Kalajoen kaupungin nuorisopalvelut	
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyöni oli luonteeltaan seuranta. Tavoitteenani oli selvittää millaista ja minkä verran digitaalista pelaamista esiintyy neljäsluokkalaisten keskuudessa Kalajoen kaupungin alueella. Lisäksi työssä tehtiin seuranta varhaisnuorten sosiaalisen median käytöstä. Seurannan tuloksista voidaan tarkastella varhaisnuorten digitaalisen pelaamisen ja sosiaalisen median käyttöastetta ja -tapaa Kalajoella. Opin- näytetyöhön liittyi kysely. Kysely toteutettiin keväällä 2015. Kyselyyn vastasi 62 oppilasta Pohjankylän ja Raumankarin kouluilta. Kyselyn pohja on tarkoitus jättää tilaajalle, Kalajoen nuorisopalveluille, aut- tamaan digitaalisen pelaamisen ja sosiaalisen median käytön seuraamista.</p> <p>Digitaalinen pelaaminen on nykypäivänä yksi keskeinen osa-alue varhaisnuorten elämässä. Digitaalisia pelejä hyödynnetään varhaisnuorisotyössä kuitenkin hyvin vähän. Varhaisnuorten digitaalisesta pela- misesta ja sosiaalisen median käytöstä tarvitaan jatkuvasti lisätietoa, jotta näitä menetelmiä voitaisiin hyödyntää kasvatustyössä paremmin.</p>	
Asiasanat pelaaminen, varhaisnuoret, seuranta	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Name of the Degree Programme

ABSTRACT

Author Arto Marjala	Number of Pages 31 and 6 appendices
Title Gaming among subteens	
Supervisor(s) Pirkko Salo	
Subscriber and/or Mentor Kalajoen kaupungin nuorisopalvelut	
Abstract <p>This thesis was a follow-up. My goal was to find out what kind of and how much digital gaming occurs among fourth-graders in the Kalajoki city area. I also did a follow-up on the usage of social media among subteens. The results of these follow-ups show the utilization rate and customs of digital gaming and social media among subteens in Kalajoki. The thesis included a straw poll. The poll was carried out in the spring of 2015. The poll was answered by 62 pupils from the Pohjankylä school and Raumankari school. The template of the straw poll is left to the customer, Kalajoki youth services, to help with the follow-up of digital gaming and the usage of social media.</p>	
Keywords gaming, subteens, follow-up	

SISÄLLYS

1 Johdanto	5
2 Käsitteistöä	6
2.1 Digitaaliset pelit	6
2.2 Sosiaalinen media	6
2.3 Pelikasvatus	7
2.4 Verkkonuorisotyö	7
3 Pelaaminen ilmiönä	7
3.1 Pelaamisen historia	8
3.2 Pelien rakentaminen	8
3.3 Millaisia pelejä pelataan	10
3.4 Mikä motivoi pelaamaan	11
3.5 Pelitietämys	11
4 Kalajoki	14
4.1 Peli- ja nettikasvatus Kalajoen kouluilla	14
4.2 Kalajoen verkkonuorisotyö	15
5 Selvityksen lähtökohdat	15
5.1 Tutkimusmenetelmä	15
5.2 Seurannan toteutus	16
5.3 Kyselyn käsittely	17
6 Tutkimuksen tulokset	17
6.1 Perustiedot	18
6.2 Pelaaminen	18
6.3 Peliseura	20
6.4 Sosiaalinen media	21
6.5 Harrastustoiminta	23
7 Päätelmiä selvityksen tuloksista	23
7.1 Kuvaus varhaisnuorten digitaalisesta pelaamisesta	23
7.2 Kuvaus varhaisnuorten sosiaalisen median käytöstä	25
7.3 Ehdotuksia kyselymateriaalin jatkohyödyntämiseksi	26
8. Lopuksi	27
LÄHTEET	29
LIITTEET	32

1 Johdanto

Pelaaminen ja sosiaalisen median käyttö on tätä päivää ja sitä on kaikkialla. Digitalisoituminen antaa meille entistä paremmat mahdollisuudet pelaamisen kokemuksille ja sosiaalisesta mediasta nauttimiselle. Varsinkin pelaaminen on lisääntynyt viimeisten vuosikymmenien aikana paljon. Pelaamisesta puhuminen on yleensä aika kriittistä ja se nähdään enemmän huonona kuin hyvänä asiana. Väittäisin, että kotona monessa perheessä tänä päivänä illat menevät seuraavasti: Lapsi tulee koulusta kotiin ja menee pelaamaan digitaalisia pelejä. Vanhemmat tulevat kotiin ja istuvat katsomaan televisiota, selaamaan Facebookia tai urheilua internetistä. Pelit ja sosiaalinen media syövät suuren osan perheen yhteisestä ajasta ja hallitsevat perheen elämää. Vanhemmilla kasvatuksessa tietoisuus peleistä on uusi asia. Tätä ei saisi pelätä vaan ottaa asiasta selvää. (Salokoski 2005, 99; Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 10.)

Sain ajatuksen opinnäytetyölle omasta harrastuksesta pelien parissa ja nykypäivänä lisääntyneestä keskustelusta digitaalisesta pelaamisesta. Oman nuoruuteni aikana ovat digitaaliset pelit ja niiden välineet ottaneet isoja askelia ja niiden käyttö lisääntynyt huomattavasti. Opinnäytetyössäni lähden tarkastelemaan sitä miten digitaalinen maailma näkyy tämän päivän lapsissa/nuorissa ja kuinka usea lapsi/nuori omistaa tämän päivän pelaamiseen ja sosiaaliseen mediaan käytettävät välineet sekä mitä ja kuinka paljon he niitä käyttävät.

Lähdin tavoittamaan ideallani Kalajoen nuorisopalvelua ja sain nopeasti vastauksen, että tällainen opinnäytetyö olisi tervetullut heille. Toimin tämän opinnäytetyön aikana yhteistyössä Kalajoen nuorisopalvelun ja koulukuraattorin kanssa. Tein aiheestani kyselyn Kalajoen kaupungin suurimpien koulujen nelosluokkalaisille. Koulut jotka tähän osallistuvat ovat Pohjankylän-, Vuorenkallion- ja Raumankarinkoulu.

Opinnäytetyöni alkajaisiksi esittelen hieman avainsanastoa, Kalajoen kaupunkia ja sitä millaista peli- ja nettikasvatus heillä tällä hetkellä on. Tästä jatkan kertomalla taustoja selvityksen lähtökohdille. Taustoista siirryn selvityksen toteutuskertomuk-

seen. Yhteenvedossa pohdin selvityksen tuloksia. Lopuksi kirjaan vielä omat oppimiskokemukset ja pohdin mitä hyvää ja mitä kehitettävää selvityksessäni oli.

2 Käsitteistöä

2.1 Digitaaliset pelit

Digitaaliset pelit ovat verrattavissa perinteisten leikkien ja pelien kanssa. Digitaaliset pelit ovat tarinoita, joiden sisällä voit elää taiteen ja musiikin siivittämänä, ne antavat elämyksiä ja voivat viedä pelaajansa mitä uskomattomiin seikkailuihin. Digitaaliset pelit ottavat mallia tosielämän peleistä (lautapeleistä, leikeistä ja urheilusta) ja ovat yleisimmin kilpailuhenkisiä. Ne ottavat myös esimerkkejä tarinoista ja televisio-ohjelmista, supersankareista ja nukeista. Osassa digitaalipeleissä pystyy olemaan vuorovaikutuksessa myös muiden pelaajien kanssa, joka ei ole kuitenkaan mahdollista kaikissa peleissä. (Harviainen ym. 2014, 8; Niemeläinen 2010, 7-10.) Digitaalisia pelejä voi pelata yksin tai vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Pelaamisen välineitä on monenlaisia, muutamia tässä opinnäytetyössäkin mainittuja ovat tietokone, Playstation pelikonsoli, Xbox pelikonsoli ja Nintendo Wii-pelikonsoli. Minusta erilaisten pelilaitteiden rikkaus on niiden erilainen pelattavuus ja millaisia pelejä millekin laitteelle tehdään.

2.2 Sosiaalinen media

Sosiaalinen media on paljon kaikkea. Sosiaalisen median tarkempi kuvailu on hankalaa, eikä sitä ole kuvailtu kovin monissa tietolähteissä. Sosiaalinen media näkyy nyky-yhteiskunnassamme hyvin monella eri tavalla. (Kari A. Hintikka 2008.) Paras kuvaus asiasta löytyy mielestäni Kansalaisyhteiskunnan tutkimusportaalista: *”Sosiaalisella medialla (social media) tarkoitetaan internetin uusia palveluita ja sovelluksia, joissa yhdistyy käyttäjien välinen kommunikaatio ja oma sisällöntuotanto”* (SoMe - ebrand Suomi Oy & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut 2015).

2.3 Pelikasvatus

Pelikasvatus on niin vanhempien kuin lastenkin yhteinen asia. Pelikasvatus on pelien ja pelaamisen kokonaisvaltainen ymmärrys, joka ei tarkoita sitä että tarvitsisi olla huippu pelaaja, vaan ihan sisäistyä jonkin verran pelaamisen maailmaan ja oppia tuntemaan pelaamisen kulttuuria. Tärkeintä pelikasvatuksessa on sama kuin normaalissakin arjessa, eli kiinnostus kasvatettavan tekemisistä. Kun hiukan jaksaa seurata kasvatettavan pelaamista ja olla kiinnostunut mitä hän pelaa ja voi tarvittaessa hieman keskustella asiasta, voi tällöin tietää missä mennään. Kyllä lapset ja nuoret ovat valmiita usein miten kertomaan peleistään ja opastamaankin niihin jos vain löytyy kiinnostusta kasvattajalla itsellään. (Harviainen ym. 2014, 10-13.)

2.4 Verkkonuorisotyö

Tänä päivänä nuoret elävät paljoltikin internetin maailmassa. Kaikki nuoret eivät käy nuorisotiloilla tai liiku kaduilla. Heistä suurin osa löytyy ja käyttää sosiaalisen median välineitä, jolloin heidät löytää internetin maailmasta. Verkkonuorisotyö ei ole kuitenkaan pelkästään heille tehtävää nuorisotyötä, mutta näen tämän hyvänä esimerkkinä verkkonuorisotyölle. Verkkonuorisotyö on lyhyesti sanottuna verkossa tehtävää nuorisotyötä, joka poikkeaa perinteisestä nuorisotyöstä ainoastaan ympäristöltään. Verkossa on aikuinen, joka kuuntelee nuoria ja auttaa heitä heidän ongelmissaan. Lisäksi verkkonuorisotyö voi olla myös jossain sosiaalisen median palvelussa esimerkiksi Facebookissa oma yhteisö johon kuuluu nuoria. Tässä yhteisössä he voivat jutella ja kertoa tapahtumista tai muista ajankohtaisista jutuista. (Huttunen 2014, 15-17.)

3 Pelaaminen ilmiönä

3.1 Pelaamisen historia

Digitaalisen pelaaminen on peräisin lautapeleistä, josta sitä on lähdetty kehittämään digitaaliseen muotoon. 1970-luvulla digitaaliset pelit alkoivat tulla markkinoille sen aikaisiin pelikonsoleihin. 1980-lukua pidetään video pelien niin sanottuna kultaisena aikakautena, jolloin pelien kehitys oli suuressa kasvussa ja niiden kehitys kasvoi huimasti eteenpäin. Tästä vuosikymmen kerrallaan onkin kehitytty huikeita askelia ja kehitytään edelleen. Esimerkkinä voisi käyttää älypuhelimien tulemistä markkinoille vuonna 2009. Nämä kosketusnäytöllä toimivat puhelimet toivat myös pelaamisen uudelle tasolle. Ennen pelattiin kännykällä suurimmaksi osaksi siinä jo valmiiksi olevia pelejä. Mutta älypuhelimet toivat sen, että isommalla näytöllä, tehokkuudella ja pelimekanismillaan se löi kännykkäpelit alta aika yksikön. Yksi ensimmäisistä ja suosiossaan aika hyvin säilyttäneistä älypuhelin peleistä Angry Birds tunnetaan edelleen joka puolella maailmaa. Tämä peli tuli markkinoille samaan aikaan älypuhelimien kanssa. Pelissä on tarkoituksena singota lintuja porsaiden päälle. Lintujen sinkoamisen mekanismi toimii kostetusnäyttöä vetämällä. Angry birdsistä on tullut myös oheistuotteita, esimerkiksi lippalakkeja, huppareita, mukeja ja HDMI-kaapeleita. Angry Birds tuotteet ovat ehkä tunnetuin pelaamisesta tullut oheistuote.

3.2 Pelien rakentaminen

Digitaalisia pelejä lähdetään rakentamaan neljästä seuraavasta asiasta: Käsikirjoitus, kuvallinen ilmaisu, ohjelmointi sekä pelimusiikki ja äänisuunnittelu.

Yleensä peleissä on jonkinlainen juonellinen tarina eli käsikirjoitus. Tarinaa voidaan esittää pelissä hyvin monella tavalla, esimerkiksi tehtävien, tapahtumien, elokuvallisten välinäytösten ja dialogin avulla. Tarina voi olla ihan yksinkertainen, jota pelaaja voi seurata tahtoessaan tai sitten hänen on pakko seurata sitä. Tarina voi myös olla sellainen, että jokainen pelaajan valinta riippuu pelin lopputulokseen. Tarinoita peleihin useimmiten onkin rakentamassa käsikirjoittajatiimi, jonka tarkoitus on kirjoittaa peliin monta erilaista tarinan etenemishaaraa. Näiden lisäksi peleissä on ohjaajia ja tuottajia, joiden tehtävänä on huolehtia perusteellisesti käsikirjoituksen, kuvituksen, äänien yms. sulautuminen peliin täydellisesti. Pelin laajuudesta riippuu minkä kokoi-

nen tuotantotiimi pelin rakentamiseen tarvitaan, suurimmillaan tuotantotiimi voi olla isompi kuin Hollywood -elokuvan tuotantotiimi. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 22-23.)

Kuvallinen ilmaus pelissä on pelin grafiikka, eli kaikki pelissä näkyvä osuus. Tätä lähdetään rakentamaan yleisimmin perinteisesti kynän ja paperin avulla. Pelin grafiikkaa haetaan usein jo olemassa olevasta kulttuurisista ja taiteellisista asioista sekä arkipäiväisistä asioista. Pelin hahmojen liikkeet ja liikkuminen katsotaan elävän mallin kautta. Kuvallista pelimaailmaa rakentaessa on kuitenkin syytä ottaa huomioon pelin sisältö ja pelilaitteen rajalliset mahdollisuudet. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 20-21.)

Ohjelmoinnilla pyritään saamaan pelimoottori ja asiat pelimaailman sisällä tasapainoon. Pelimoottorilla tarkoitetaan pelin sisäisessä maailmassa vallitsevia luonnonlakeja, esimerkiksi mitä tapahtuu, kun pelihahmo tippuu rotkoon pelimaailmassa. Kun hahmo on tipahtanut rotkoon niin onko hahmolle tapahtunut jotain ja miten se näkyy pelin kulussa, onko hahmo loukannut jotenkin, onko hänellä haavoja, onko sotkenut vaatteitaan tai kasvojaan yms. Lisäksi ohjelmointiin kuuluu pelin vaikeustaso. Vaikeustasolla tarkoitetaan pelin pelattavuuden haasteellisuutta. Tätä voi esimerkiksi olla tietynlaisten pelien tasojen läpäiseminen tietyssä aikamääreessä. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 19-20.)

Pelimusiikki ja ylipäätään äänet pelissä ovat yksi tärkeimmistä ominaisuuksista pelaessa. Kun hahmo lähtee tallustamaan pelimaailmassa eteenpäin, on paljon mukavampi ja realistisempi kokemus kun kuuluu askelten äänet, eihän oikeassakaan elämassä muuten kuin hiippailemalla saada omaa kävelyään, juoksemisesta puhumattakaan, kuulostamaan äänettömältä. Pelimusiikilla on myös tärkeä rooli. Kun saavutaan pelimaailmassa hahmollaan esimerkiksi linnaan, alkaa hienon keskiaikaisen musiikin kuuluminen. Näiden äänien lisäksi peleihin on tehty useimmin pelihahmojen omia äännähdyksiä, esimerkiksi kun pelihahmo menee keskustelemaan linnan sisällä kuninkaalle heidän juttelemisensa voi kuulla. Tätä sanotaan ääninäyttelyksi. Varsinkin uusimpiin peleihin tätä panostetaan kunnolla ja tähän otetaan usein ammattinäyttelijöiden lukemana olevaa ääninäytettä (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 22.)

3.3 Millaisia pelejä pelataan

Poimin tähän kappaleeseen muutamia pelikategorioita kahdesta opinnäytetyöstä. Kerron myös mitkä pelit ovat tällä hetkellä suosituimpia yleisesti suomalaisten pelaajien keskuudessa.

Esittelen Harri Niemeläisen saamia tuloksia hänen opinnäytetyöstään. Hän oli tehnyt kyselyn yläkouluikäisille oppilaille heidän pelaamisesta. Hänen tulostensa mukaan pojat pelasivat tyttöjä enemmän digitaalisia pelejä. Kyselyn tuloksissa eniten pelattiin seikkailupelejä, jonka jälkeen tulivat tasohyppely-, auto- ja urheilu-, räiskintä- ja tappelupelit. Tuloksissa kerrotaan myös, että tyttöjen ja poikien pelaamisen osuus jakautuu tasaisesti seikkailu- ja tasohyppely peleissä. Räiskintäpelit olivat poikavaltainen pelikategoria ja tytöillä suosituin kategoria oli taas tasohyppelypelit (Niemeläinen 2010 45,47, 52-53.)

Toinen opinnäytetyö kuuluu Lauri Martiskaiselle ja Joni Stenbergille. Siinä kysely on tehty lukiolaisille kahteen eri lukioon. Tässäkin kyselyssä pojat pelasivat tyttöjä enemmän. Eniten pelattuja pelejä olivat kategorialtaan toiminta-, urheilu-, strategia-, rooli-, äly- ja tasohyppelypelejä. Pojat pelaavat eniten toimintapelejä ja tytöt taas tasohyppelypelejä (Martiskainen & Stenberg 2011 30,33).

Metropoli-sivusto on koonnut Suomen virallisen lista suosituimmista peleistä. Siellä tähän poimittu pelilista on päivitetty ottamishetkellä 26.4.2015. Suosituimmat pelit pääkategorioineen menevät seuraavasti:

1. Grand Theft Auto V (Räiskintä, seikkailu ja toiminta)
2. Mortal Combat X (Tappelu, toiminta ja fantasia)
3. Minecraft (Seikkailu)
4. Bloodborne (Toiminta, rooli, seikkailu ja kauhu)
5. Battlefield Hardline (Toiminta ja räiskintä)
6. FIFA 15 (Urheilu)
7. NHL 15 (Urheilu)
8. The Sims 4: Duunipäivä (Simulaatio, rooli ja rakentaminen)

9. LEGO Marvel Super Heroes (Seikkailu ja toiminta)

10. Call of Duty: Advanced Warfare (Toiminta ja räiskintä)

(Metropoli 2015.)

3.4 Mikä motivoi pelaamaan

Pelit motivoivat peliin rakennetun päätavoitteen avulla. Päätavoitteeseen pyritään pääsemään ratkaisemalla ongelmia, joita pelissä eteneminen tuo tullessaan. Pelissä on yleensä ennen päätavoitteeseen pääsemistä erilaisia esteitä, esimerkiksi erilaisia sivutehtäviä, pienempiä vastustajia ennen suurta päävastustajaa tai aikaa vastaan taistelemista. Ongelmat päätavoitteen tiellä ovat periaatteessa samanlaiset kuin lautapeliin, esimerkiksi shakin kanssa. Shakissa sinä pyrit voittamaan vastustajasi taktisilla siirroilla. Pieni kilpailu lisää kummasti motivaatiota peleissä. (Ängeslevä 2013, 3.)

3.5 Pelitietämys

Kun puhutaan digitaalisesta pelaamisesta, on täysin puhujista ja heidän omasta pelikokemuksestaan kiinni millainen keskustelu on. Yleensä keskustelijoita löytyy sekä pelaamisen puolesta että pelaamista vastaan, eivätkä keskustelijat hyväksy vastapuolen näkökantaa ja näin ollen rakentavaa keskustelua ei synny. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 10.) Mielenkiinnosta etsin muutaman keskustelun pelaamisesta erilaisilta keskustelupalstoilta.

Ensimmäisenä luin keskustelun jossa suoraan tyrmätään pelaaminen. Keskustelun aloittaja on anonymi, joten on täysin mahdoton sanoa kuinka tosissaan hän on ja onko kommentoinut itse lisää keskusteluihin, koska kaikki keskustelijat näkyvät nimimerkillä ”vierailija”. Keskustelussa on havaittavissa negatiivinen asenne peleihin. Se kuinka paljon keskustelun aloittaja tietää pelistä jää mysteeriksi. Heittämänsä esimerkin perusteella hän on etsinyt palkittuja pelejä, joista voisi olla viihdettä lapsille tai jota jo joku läheinen pelaa. Löytämänsä videon perusteella hän on tehnyt olettamuksen, että kaikki videopelit ovat pelkkää väkivaltaa ja ampumista. (Vauva.fi 2013.)

"pelaajien sekä koko videopelimedian väkivallan ihannoiti on jotain niin sairasta. Miten jotain voidaan palkita väkivaltaisuuden mukaan?" - Vierailija

Toisen valitsemani keskustelun on aloittanut huolestunut äiti, joka on huolehtivainen ja kiinnostunut lapsensa kasvattamisesta ja tekemisistä, sekä on ottanut selvää millaisia pelejä kasvatettavansa pelaa. Kasvattajan näkemys on, että kasvatettavan pelaamat pelit ovat vaarallisia kasvatettavalle ja kelle tahansa muullekin. Hän perustelee näkemyksensä Jokelan kouluampumisella, koska ammuskelija on pelannut samaa peliä kuin hänen kasvatettavansa. Pelit joita kasvatettava pelaa, ovat kaikki K18 pelejä. Kasvattaja kertoo tekstissä, ettei hän ole ostanut pelejä kasvatettavalle vaan tämä olisi itse ne hankkinut kavereiden avulla. Hän on kieltänyt kasvatettavaansa pelaamasta kokonaan, mutta poika valehtelee ja vetäytyy muualle pelaamaan kasvattajan ulottumattomiin. Kasvattaja on ottanut myös selvää pelaamisesta ja väittääkin erästä tunnettua tutkimusta huijaukseksi. Hän kertoo kärsivänsä kasvatettavansa pelaamisesta ja haluaisikin koko pelaamisen kiellettävän lailla. (Suomi24.fi 2013.)

Kasvattajasta huomaa hänen kirjoituksessaan, että hänellä on oikeasti huoli omasta kasvatettavastaan. Hän kärsii selvästi jo kasvatettavansa pelaamisesta. Syy kärsimykseen voisi olla se, ettei kasvatettavalla enää oikeasti ole muuta elämää kuten teksti antaa ymmärtää. Tai sitten hän on huomannut millaisia pelejä hänen kasvatettavansa pelaa ja on panikoitunut, ja vetänyt muutaman negatiivisen esimerkin esille. Hän ei itse ole tutustunut peleihin syvemmin tai puhunut kasvatettavan kanssa pelaamisesta muuten kuin vaatimuksena lopettaa pelaaminen kokonaan. Kun hän käski kasvatettavaa lopettamaan pelaamisen kokonaan, on kasvatettavan ainoa mielekäs tekeminen sulkeutumassa pois. Tämä aiheutti sen, että kasvatettava tukeutui valehteluun jotta saisi harjoittaa hänelle tutuksi tullutta harrastustaan.

"En ihmettele jos nuoret ovat niin väkivaltaisia kun kerran tehdään niin väkivaltaisia pelejä ja niitä voi ostaa niin helposti, ne ovat kuin huumeita, NE TAPPAA JA VAHINGOITTAA LÄHEISIÄSI!! "
-Huolestunut äiti

Kolmantena keskusteluna löysin kyselevän vanhemman joka hakee apua lapsensa pelaamiselle. Hän saakin apua asiaan itse pelaavilta ja asiaan jollain tavoin jo perehtyneiltä. Tämän esimerkin halusin ottaa esille tämän päivän tulevasta ilmiöstä. Ihmisten tietotaso pelaamisesta alkaa näkyä positiivisella kannalla siten, että omaa tietämystään ja osaamistaan jaetaan toisille ja varsinkin neuvoja kaipaaville. Äiti kyselee tekstissään, kummin kannattaisi toimia káskeekö lopettamaan pelaamisen kokonaan vai riittääkö pelkkä rajoittaminen. Rakentavimmat vastaukset tulivat selvästi muitten vastausten seasta esille. (Suomi24.fi 2009.)

Vastaaja Crystalene kertoo, omaavansa pelaamiseen historiaa kyseisestä pelistä. Hän on myös perheellinen ja omaa lapsen. Pelaamisesta hän sanoo hyvin, ettei pelaamista kannata lopettaa suoraan. Jos pelaaminen haittaa perheen arkea esim. nukkumaan menoa, kannattaa sitä rajoittaa. Hän kertoo omia kokemuksia pelistä, kuinka pelaamista voi rajoittaa ja mistä voi hakea lisätietoa. Hän opastaa etsimään jonkin verran tietoa kyseisen pelin sivuilta. Hän suosittelee seuraamaan pelaamista ja kehottaa tämän jälkeen ottamaan pelaaminen puheeksi. Hän perustelee tämän hyvin sillä, ettei voi sopia asioista joista toinen tietää ja toinen ei. (Suomi24.fi 2009.)

”Ette voi sopia asiasta jota hän ymmärtää mutta sinä et. Varsinkin tuon ikäiset haluaisivat varmasti että aikuinen osallistuu joskus heidän harrastuksiinsa.” – Crystalene

Vastaaja Ex Nerd kertoo omasta kokemuksestaan peliin ja siitä miten kannattaisi toimia. Hänkin kertoo, ettei kannata suoraan kieltää pelaamista. Tähän syynä hän kertoo suoran kieltämisen vaikuttavan vain niin että pelaaja aggressivoituu. (Suomi24.fi 2009.)

Olen itse pelannut myös kyseistä World of Warcraft peliä ja olenkin samaa mieltä pitkälti näiden kahden vastaajan kanssa kanssa. Peli on k12 ja yksi syy tähän ei ole sen raakuus vaan koukuttavuus. Jos on kiinnostunut roolipeleistä, niin varmasti kyseinen peli on jollain tasolla tuttu. Peli itsenään on hyvin laaja ja siinä on mielestäni erityisen hyvä juoni. Peliä voi pelata joko juonen tai ihan oman hahmon kehittämisen ilosta. Pelissä on todella paljon tekemistä. En itse oman peli historiani aikana ole kaikkea pelissä tehnyt ja kokeillut. Pelin tekijät ovat pelistä kuitenkin tehneet hyvin

pelaajaystävällisen ja varsinkin vanhempiystävällisen. Vanhemmat voivat rajoittaa peliä tilin asetuksista perheelle sopivaksi. Esimerkiksi peliä saa pelata ma-pe 3 tuntia päivässä ja viikonloppuisin 5 tuntia. Tämä on itselläni ollut aika toimiva koska esim. puolessa tunnissa et saisi mitään aikaiseksi. Pelaamista ei todellakaan saa lopettaa suoraan, vaan paljon ystävällisempää kummallekin osapuolelle on rajoittaminen.

Pelit ovat niin kuin elokuvat ja tv-sarjat sekä kirjat niin aikuisille ja lapsille suunnattuja. Mutta jokainen meistä reagoi niihin eri tavalla. Jollekulle voi riittää että sanoo, etteivät elokuvat ja peli asiat ole oikeaa elämää. Tämä voi hyvinkin riittää kasvatettavalle jolloin hän muistaa aina, että mitä niissä tapahtuu, niin ei ole oikeaa elämää. Lapset eivät ole tyhmiä. Joku 7-vuotias lapsi voi pelätä esimerkiksi Muumien mörköä ja saada siitä ikuiset traumat. Toinen 7-vuotias taas katsoo jotain zombi piirrettyä ja ei ole moksiskaan. Jokainen meistä käyttäytyy hyvin erin tavoin kohtaamaamme tietoon. (Harviainen, Meriläinen, Tossavainen 2014. 38-39.)

4 Kalajoki

Kalajoella asuu 2014 vuoden Tilastokeskuksen tietojen mukaan 12644 ihmistä, joista 19 % on 0-14 vuotiaita (Tilastokeskus 2014). Kalajoelta löytyy kymmenen peruskoulu ja kaksi yläastetta. Väkimäärä kokonaisuudessaan ei ole kasvanut sitten vuoden 2010 jolloin Kalajoella oli 12534 asukasta (Väestörekisteri 2010). Kaupungin harrastusmahdollisuudet ovat laajat. Harrastusmahdollisuuksia tarjoavat esimerkiksi ratsastustallit, jäähalli, urheilukentät ja liikuntasalit (Kalajoki info 2014). Erikoisempia harrastuksia ovat esimerkiksi moottoriradat, purjehdus ja golf. Kaupungilla on kaksi nuorisotilaa toinen Kalajoella ja toinen Himangalla. Kalajoelta löytyy kylpylähotelli, joka tarjoaa paljon erilaisia palveluja turisteille ja paikkakuntalaisille (Etelänkylä 2003).

4.1 Peli- ja nettikasvatus Kalajoen kouluilla

Lähdin selvittämään millaista peli- ja nettikasvatus on kouluilla, joiden oppilaat vastaavat kyselyyn laittamalla sähköpostia kouluille. Vastauksissa odotin hieman yhtenäisempiä asioita tai juttuja. Ainoa yhdistävä tekijä joka kouluilla on peli- ja nettikasvatuksessa, on se että kasvatus on yhdistettynä opetukseen. Sähköpostiviestien pe-

rusteella voi päätellä, ettei kouluilla välttämättä ole tarpeeksi tietoa peli- ja nettikasvatuksesta. Esimerkiksi yhdestä vastauksesta ilmeni, että peli- ja nettikasvatusta annetaan opettajan näkemän tarpeen mukaan. Eli jokaisella opettajalla on vastuu peli- ja nettikasvatuksen sisällyttämisestä omaan oppiaineeseen. Kuinka tämä onnistuu? En lähde opinnäytetyössäni ottamaan tästä selvää tarkemmin, mutta kenties siitä voisi ottaa paremmin selvää miten asia oikeastaan on, ja onko tämä hyvä vai huono järjestelmä.

Hyvänä asiana näen, että koulut ovat osallistuneet ja osallistavat oppilaitaan tapahtumiin ja tiedotustilaisuuksiin peli- ja nettiasioista. Esimerkkejä tällaisista tilaisuuksista ovat Mediakasvatusviikot ja verkkonuurisotyön tarjoamat palvelut. Näistä kerron luvussa 4.2 enemmän. Tällaiset tilaisuudet ovat mielestäni askelia parempaan päin ja niitä pitäisi tarjota lisää.

4.2 Kalajoen verkkonuurisotyö

Verkkonuurisotyötä järjestetään Kalajoen nuorisotoimella tyydyttävästi. Heiltä löytyy oma Facebook-sivu, jota päivitetään aktiivisesti. Nuorisotoimi on mukana aloitekanavassa ”nuortenideat.fi”, jossa nuoret voivat käydä tekemässä aloitteita haluamilleen ideoille kotipaikasta riippumatta. Kotipaikasta riippumattomuudella tarkoitetaan tässä sitä, että palvelut eivät ole pelkästään keskustan palveluja, vaan niitä voi hyödyntää muuallakin kunnan alueella asuvat nuoret. Selvitin hiukan, miten tämä ideointi sivu on toiminut nuorten keskuudessa. Sain tietää että ahkerimmin näitä aloitteita tulee, kun asiasta pidetään tiedotustilaisuuksia kouluilla. Aloitteita saattaa tällöin tulla kymmenisen kappaletta jonka jälkeen aloitekanava yleensä unohtuu. Aloitekanavaa mainostetaan joka lukuvuoden alussa.

5 Selvityksen lähtökohdat

5.1 Tutkimusmenetelmä

Tässä työssä käytin kvantitatiivista tutkimusmenetelmää. Kvantitatiivinen tutkimuksella pyritään selvittämään lukumääriä ja prosentteja. Tuloksen luotettavuuden takaamiseksi tarvitaan tarpeeksi iso vastausryhmä. Muutamalla vastauksella ei saada niin tarkkaa tulosta kuin isolla vastausmäärällä. Tällä saadaan tietää olemassa oleva tilanne ja pystytään hahmottamaan suuria tekijöitä. Kvantitatiivisella tutkimuksella ei kuitenkaan saada selville tilanteen aiheuttajaa tai olemassa olevan tutkittavan aiheen määrää. Kvantitatiivinen tutkimus suoritetaan kyselynä. Sen voi suorittaa esimerkiksi paperisena, internetin avulla tai erilaisina haastatteluina. Näistä vaihtoehtoista valitaan tilanteeseen sopivin vaihtoehto. Tähän valintaan vaikuttaa tekeekö tutkimuksen kuinka suurelle joukolle ja minkälainen on tutkittava aihe. Jos kyselyn aikoo tehdä koko joukolle, on kyseessä kokonaistutkimus, mutta jos tekeekin vain osalle tai jaottaa sen jotenkin muuten on kyseessä otantatutkimus. (Heikkilä 2008, 16,18,33.)

Kouluille tekemäni kyselyn tarkoituksena ja tutkimuskysymyksenäni oli selvittää milaista on varhaisnuorten digitaalinen pelaaminen ja sosiaalisen median käyttö.

5.2 Seurannan toteutus

Toteutin kyselyn internetin kautta Webropol-kyselynä. Pyrin tekemään kyselystäni mahdollisimman helpon, jotta se voitiin tehdä koululla ilman mitään sen kummempaa ohjeistusta. Tämä myös siksi, että koulut saivat itse valita millä oppitunnilla tekivät kyselyn. Aikaa kyselyn palauttamiseen oli aluksi viikko. Koulut eivät kuitenkaan kerenneet tässä ajassa niitä palauttaa niin jouduin sitten odottelemaan ja hoputtelemaan hieman. Tämä oli harmillinen asia näin pienelle kyselylle. Mietin että jos jotain olisin toisin voinut tehdä, niin olisin antanut enemmän aikaa kouluille kyselyyn vastaamiseen ja enemmän informaatiota kouluille. Olisin sopinut paremmin ja henkilökohtaisesti mikä päivä heille olisi sopinut kyselyn täyttämiseen ja käynyt itse paikan päällä alustamassa kyselyn.

Kysely osoitettiin Kalajoen neljäsluokkalaaisille. Kysely lähetettiin Vuorenkallion koululle, Pohjankylän koululle ja Raumankarin koululle. Kouluissa opiskelee yhteensä 118 neljäsluokkalaista. Raumankarin koululla on 35 neljäsluokkalaista ja Pohjankylän koululla 65 neljäsluokkalaista. Vuorenkallion koulun 18 oppilasta eivät vastanneet

kyselyyn. Kyselyyn vastasi 62 oppilasta, eli vastausprosentti oli 53 %. Kyselyyn vastasi neljännen luokan oppilaita Pohjankylän koululta Kalajoelta 33 oppilasta (53 %) ja Raumankarin koululta Himangalta 29 oppilasta (47 %). Vastanneista kouluista tuli vielä jälkikäteen lisää vastauksia. Ilmeisesti ne jotka eivät olleet päässeet vastaamaan samana päivänä kuin muut, olivat saaneet tehdä kyselyn jälkikäteen. Tämä on mielestäni hyvin oivallettu kouluilta ja palautteessani heille toin tämän esille positiivisena asiana.

5.3 Kyselyn käsittely

Kokosin kyselyn vastaukset webropolista ja lähdin analysoimaan niitä osio kerrallaan. Vastausten hahmottamisen helpottamiseksi tarkastelin osioiden vastauksia taulukkomuodossa.

Vastaajien anonymiteetti varmistettiin kyselylomakkeessa siten, ettei vastaajilta kysytty nimeä ja yhteystietoja. Kyselyyn vastattiin kouluajalla opettajan valvonnassa. Vaikka en ole itse osallistunut kyselyn valvontaan, olen luottavainen sen suhteen, että jokainen oppilas on vastannut kyselyyn itsenäisesti.

6 Tutkimuksen tulokset

Jaoin kyselyni viiteen eri osaan: Perustiedot, Pelaaminen, Peliseura, Sosiaalinen media ja Harrastus toiminta. Käsittelin kyselyn tuloksia osio kerrallaan.

Kysely laadittiin siten, että ensimmäinen lämmittelykysymysten jälkeinen kysymys ohjasi pelaajat ja ne jotka eivät pelaa eri jatkokysymyksiin. *Pelaatko virtuaalipelejä* kysymys oli tässä osiossa siis siksi, että halusin huomioida vastaajissa ne henkilöt, jotka eivät pelaa minkäänlaisia virtuaalipelejä. Kyselyyn vastanneista virtuaalipelejä pelaa 79 % ja ei pelaa 21 %. Kyselylomake löytyy liitteistä (Liite 1).

6.1 Perustiedot

Kyselyyn osallistui 62 neljännellä luokalla opiskelevaa oppilasta. Heistä noin kolme viidesosaa oli kymmenvuotiaita (63 %), yksitoistavuotiaita oli yksi kolmasosa (34 %) ja loput olivat yhdeksänvuotiaita (3 %). Kyselyn osallistujista oli kolmeviidesosaa tyttöjä ja loput poikia. Vastaajat jakautuivat koulujen kesken lähes puolet ja puolet (Pohjankylä 53 % ja Raumankari 47 %).

6.2 Pelaaminen

Osiossa oli 49 vastaajaa (79 %). Nuorten suosituimpana pelaamisen välineenä toimi älypuhelin. Tietokone on heti toisella sijalla. Kolmantena tulee Playstation. Yllättävänä pidän Nintendo Wiin sijaa, joka on kirinyt nuorten suosiossa tämän vastausryhmän neljänneksi. Ennen kyselyä oletin, että Tietokone, Playstation ja Xbox olisivat kolmen kärjessä, jollei älypuhelimta otettaisi mukaan laskuihin.

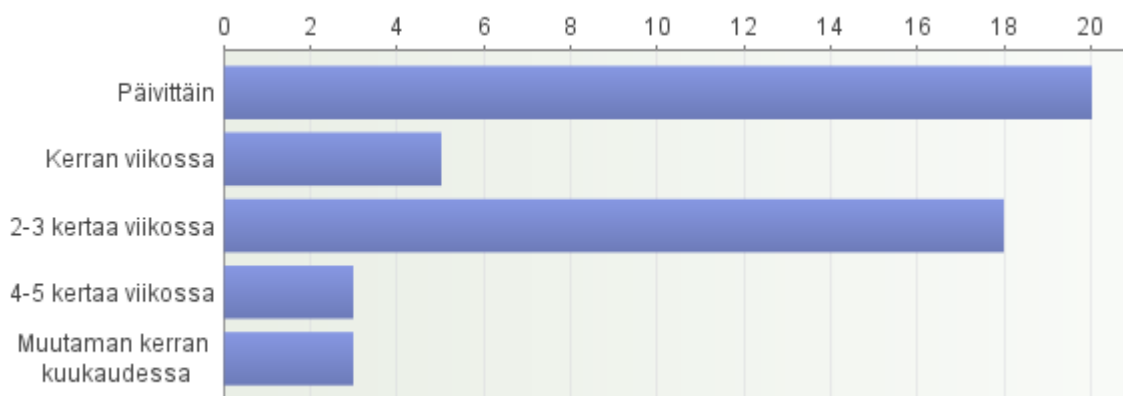
Taulukko 1 Nuorten käyttämät pelikonsolit

	%
Älypuhelin	80 %
Tietokone	67 %
Playstation	44 %
Nintendo Wii	22 %
Jokin muu mikä	16 %
Xbox	14 %
Psp	8 %

Kysyin kyselyssäni, mitkä ovat nuorten lempipelejä? Kolmen parhaan joukko asettui seuraavasti: Minecraft, Moviestarplanet ja HayDay. Näitä kolmea peliä pelattiin eniten. Neljännelle ja viidennelle sijalle olisi ollut montakin vaihtoehtoa, tässä muutama

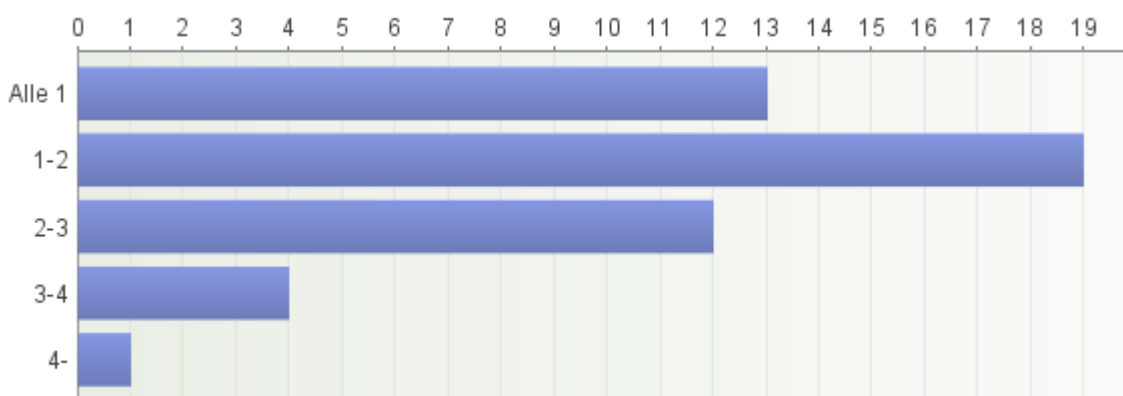
niistä: Fifa, Gran turismo, Growtopia ja Call of duty pelisarja. Osalla peleistä on monta jatko-osaa. Katsoin parhaaksi laskea ne samaan sarjaan.

Kysyin myös kuinka usein nuoret pelaavat pelejään. Suurimmat ryhmät olivat päivittäin pelaavat (41 % vastaajista) ja 2-3 kertaa viikossa pelaavat (37 % vastaajista).



Kuvio 1 Kuinka usein nuoret pelaavat.

Seuraavassa kysymyksessä selvitin, kuinka pitkiä jaksoja pelaaja pelaa kerrallaan. Vastanneista nuorista 1-2 tunnin pelaajia oli eniten (39 %). Alle tunnin pelaajia oli 27 % vastaajista ja 2-3 tunnin pelaajia oli 25 % vastaajista, eli lähestulkoon saman verran. Kovinkaan moni ei tulosten mukaan pelaa kolmesta neljään tuntia kerrallaan tai yli neljää tuntia kerrallaan.



Kuvio 2 Pelijaksot

6.3 Peliseura

Suurin osa vastanneista (71%) ilmoittaa pelaavansa yksin. Sen lisäksi he pelaavat aika paljon kavereiden (59 %) ja sisarusten (37 %) kanssa. Vanhempien kanssa pelaavia vastaajia oli vain 6 % vastaajista.

Taulukko 2 Peliseura

	%
Yksin	71 %
Kaverit	59 %
Sisarukset	37 %
Vanhemmat	6 %

Kyselyyn vastanneiden mielestä heidän vanhempiensa osallistuminen peleihin näkyy myös siinä ovatko vanhemmat pelanneet samoja pelejä kuin vastanneet nuoret. Samoja pelejä oli kokeillut 27 % vastaajien vanhemmista. Vanhemmista 73 % ei siis ole nuorten mukaan pelannut samoja pelejä kuin vastanneet nuoret. Mitä pelejä vanhemmat olivat kokeilleet? Tässä muutama esimerkki niistä: Granturismo 6, Call of duty modern warfare 3, Hay day ja Candy crus saga.

Nuoret pelaavat monipuolisesti eri kategorisia pelejä. Eniten pelataan seikkailu/roolipelejä 46,94 %, toiseksi eniten toimintapelejä 37 % ja lähes yhtä paljon urheilupelejä 33 %. Räiskintä/tappelupelejä pelataan 22 %.

Taulukko 3 Pelikategoriat

	%
Seikkailu/rooli	47 %
Toiminta	37 %
Urheilu	33 %

Räiskintä/tappelu	22 %
Älypelit	20 %
Arcade(esim.Bobbleshooter, saga-pelit)	18 %
Jokin muu mikä	18 %
Stradegia	6 %

6.4 Sosiaalinen media

Sosiaalisen median osioon vastasivat kaikki 62 kyselyyn osallistuneista. Jokainen varhaisnuori siis käyttää jotain sosiaalisen median välinettä. Tässä osiossa otin selvää myös millaisia välineitä varhaisnuorien mukaan heidän vanhempansa käyttävät. Instagramilla on valta tällä hetkellä kuvien lähettämisen ja niiden kommentoimisen sosiaalisen median välineenä. Instagramia ilmoitti käyttävänsä 55 % vastaajista. Kyselyn tuloksista näkyy, että WhatsApp sovellus on tällä hetkellä viestittämisen ykkös-juttu. WhatsAppia käyttää 81 % vastaajista.

Taulukko 4 Sosiaalisen median kanavat

	%
WhatsApp	81 %
Televisio	66 %
Instagram	55 %
En käytä	6 %
Jokin muu mikä	6 %
Facebook	3 %
Ask	2 %
Twitter	2 %

Blogit	2 %
Foorumit/keskustelupalstat	2 %
Irc-galleria	0 %

Varhaisnuorten näkemys heidän vanhempiansa sosiaalisen median välineiden käytöstä on se, että vanhemmat käyttävät eniten Facebookia. Toinen varhaisnuorten silmin yleinen sosiaalisen median väline on WhatsApp. Varhaisnuorten mukaan televisiota vanhemmista käyttää vain 52 %, tämä on mielestäni yllättävää. Itse ajattelisin, että nimenomaan televisio on vanhemmalle väelle se tuttu ja turvallinen väline.

Taulukko 5 Varhaisnuorten arvio vanhempien käyttämistä sosiaalisen median välineistä

	%
Facebook	77 %
WhatsApp	68 %
Televisio	52 %
Instagram	16 %
Ei mitään	5 %
Blogit	3 %
Jokin muu mikä?	2 %
Ask	0 %
Twitter	0 %
Irc-galleria	0 %
Foorumit/keskustelupalstat	0 %

Kiusaamiseen sosiaalisessa mediassa on törmännyt 15 % vastaajista. Eli 85 % ei ole huomannut tai kokenut kiusaamista sosiaalisessa mediassa. Kiusaaminen jota on

ilmennyt vastaajien mukaan sosiaalisessa mediassa, on pääasiassa nimittelyä, ärsyttämistä ja uhkailua.

6.5 Harrastustoiminta

Vastanneista nuorista liikuntaa harrastaa 84 %. Vastaajista 21 % kerhoilee. Vastaajista 18 % tekee käsitöitä. 29 % harrastaa musiikkia, teatteria harrastaa 3 %. 8 % ilmoitti, ettei heillä ole harrastuksia. Harrastuksia harrastetaan viikossa keskimäärin 4,10 tuntia.

Taulukko 7 Harrastukset

	%
Liikuntaa	74 %
Jotain muuta, mitä?	32 %
Musiikkia	29 %
Kerhoilua	21 %
Käsitöitä	18 %
En mitään	8 %
Teatteria	3 %

7 Päätelmiä selvityksen tuloksista

Toteuttamani kyselyn tarkoituksena ja tutkimuskysymyksenäni oli selvittää millaista on varhaisnuorien pelaaminen ja sosiaalisen median käyttö Kalajoen alakouluissa. Seuraavissa kappaleissa kertaan vielä selvimmät päätelmät, joita selvityksestä nousi esiin.

7.1 Kuvaus varhaisnuorten digitaalisesta pelaamisesta

Digitaalinen pelaaminen on sängen yleinen trendi tämän päivän varhaisnuorison keskuudessa. 79 % kyselyyni vastanneista varhaisnuorista pelaa jotakin digitaalista peliä. Sama 79 % vastanneista ilmoittaa myös pelaavansa älypuhelimella jotain digitaalista peliä. Sosiaalisen median käyttäjistä 81 % ilmoittaa käyttävänsä WhatsApp sovellusta. WhatsAppin käyttö heijastaa mielestäni selvästi siihen, että suurimmalla osalla tämän vastausryhmän henkilöistä on älypuhelin. Täten tämän vastausryhmän jäsenillä löytyy ainakin jokin väline jolla he voivat harrastaa pelaamista sekä sosiaalisen median selaamista.

Pelaamisen välineenä tietokone oli yksi suosituimmista. Suosikkipeleiksi listatuista peleistä tietokoneella ilmeisimmin voitaisiin pelata Minecraftiä ja Moviestarplanetia. Minecraft on luultavimmin enemmän poikien mieleen oleva peli ja Moviestarplanet tytöille. Nämä olivat kaksi suosituinta peliä koko kyselyssä. Tietokoneella ja älypuhelimella pelataan enemmän päivittäin tai useita kertoja viikossa. Konsoleilla pelaaminen on luonteeltaan muutaman kertaa viikossa ja kuukausittain pelaamista.

Yksin pelaaminen on suosituin vaihtoehto. Kavereiden kanssa pelaaminen on toiseksi suosituin vaihtoehto. Harmittavaa sinänsä, ettei kyselyssäni kykene näkemään sitä, onko pelaaminen kavereiden tai jonkun toisen ihmisen kanssa pelaamista samassa tilassa vai pelaamista internetin välityksellä. Jos nyt tekisin kyselyn uudestaan, lisäisin tämän kysymyksen. Vastanneiden mukaan heidän vanhempiansa osuus näkyy pelikerroissa aika harvana. Ne vanhemmat jotka pelaavat vastanneiden mukaan heidän kanssaan pelaavat korkeintaan 2-3 kertaa viikossa tai useimmiten vielä harvemmin.

Päivittäin pelaavista varhaisnuorista suurin osa pelaa seikkailu ja roolipelejä. Räiskintä- ja tappelupelit eivät ole niin kovassa suosiossa, vaikka niitäkin jonkin verran pelataan. Tätä kyselyä tehdessäni oletuksena oli, että räiskintä- ja tappelupelit olisivat suosituimpia varhaisnuorten keskuudessa. Oletuksenani oli myös, että pelaaminen veisi joidenkin varhaisnuorten vapaa-ajasta suuren osan. Joitakin sellaisia varhaisnuoria löytyikin, jotka pelaavat päivittäin useamman tunnin ajan. Tämä tarkoittaisi sitä, että viikossa pelaamiseen kuluu näiltä varhaisnuorilta aikaa jopa 21 tuntia. Tämä on verrattain suuri yhteen asiaan käytetty tuntimäärä varhaisnuoren vapaa-ajasta, jos sitä verrataan vaikkapa siihen kuinka monta tuntia varhaisnuoret käyttävät vapaa-

aikaa harrastuksiin. Kyselyyn vastanneet harrastivat harrastuksia keskimäärin 4,10 tuntia viikossa. Suurin osa nuorista pelaa kuitenkin vain 1-2 tuntia tai alle tunnin kerrallaan. Joten vaikka he pelaisivat päivittäin, eivät viikkotunnit kertyisi kuin alle seitsemästä tunnista neljääntoista tuntiin viikossa. Pelaamiseen käytetty aika on kuitenkin kaikilla pelaavilla varhaisnuorilla verrattavissa harrastuksiin käytettyihin tunteihin. Joten kysynkin, eikö digitaalista pelaamista jo voida laskea harrastukseksi?

Kun näillä tiedoilla kuvailen, millaista kyselyyn vastanneiden pelaaminen on, sanoisin että suurimmaksi osaksi voidaan pelaamista luonnehtia harrastamiseen verrattavana pelaamisena. Vain pienellä osalla pelitunteja kertyi 21 tuntia viikossa. Myös pelattuja pelejä pidän kohderyhmälle soveltuvina peleinä. Vain muutamia kiellettyjä pelejä löytyi pelattujen pelien listalta.

7.2 Kuvaus varhaisnuorten sosiaalisen median käytöstä

Sosiaalisen median käyttö kanavoituu vastanneilla pääasiassa television ja WhatsAppin käyttöön. Kolmanneksi suosituin sosiaalisen median väline on Instagram. Tytöt käyttävät WhatsAppia enemmän kuin pojat ja pojat katsovat televisiota enemmän kuin tytöt. Yllättävän harva kertoo törmänneensä sosiaalisessa mediassa kiusaamiseen. Olisin olettanut, että sitä esiintyisi enemmän. Voihan kuitenkin olla, että varhaisnuoret ja aikuiset eivät koe kiusaamista samalla tavalla. Koska kiusaamista ei juurikaan vastaajat kokeneet voidaan näiltä osin vastaajien käyttäytymistä sosiaalisessa mediassa luonnehtia maltilliseksi.

Kyselyyn vastasi 9-11-vuotiaita varhaisnuoria. Näiden varhaisnuorten käyttämien sosiaalisen median välineiden ikäraajat ovat kuitenkin useimmissa välineissä 13 vuotta (Yle.fi 2014). Korkein ikäraja 16 vuotta löytyy suosituimmasta näiden varhaisnuorten käyttämästä sovelluksesta WhatsAppista. Mielestäni on hienoa, että nuoret käyttävät sosiaalisen median välineitä monipuolisesti yhteydenpitoon kavereidensa kanssa. Mistä ikäraajat sosiaalisen median välineille muodostuvat? Ovatko ikäraajat ja niiden syyt varhaisnuorten ja vanhempien tiedossa? Tätä en voi selvitykseni pohjalta kertoa, mutta voidaan todeta, että nämä seikat vaikuttavat siihen millaiseksi kyselyyn vastanneiden varhaisnuorten sosiaalisen median käyttöä voidaan luonnehtia.

Vastanneista nuorista 60 % ilmoitti, ettei selviäisi viikkoa ilman internet yhteyttä tai kännykkää, loput 40 % ilmoitti selviävänsä viikon ilman puhelinta tai internet yhteyttä. Joku voisi näistä prosenttiluvuista jo huolestua, mutta heidän kysymyksen, kuinka moni ylipäättään pystyisi nykypäivänä elämään viikon ilman puhelinta tai internet yhteyttä. Veikkaukseni on, että luvut olisivat samaa luokkaa vaikka koko Suomelta kysyttäisiin. Vastanneet nuoret esimerkiksi nukkuvat öisin keskimääräisesti hyvin, 8,91 tuntia yössä. Ainakaan unen määrään eivät sosiaalinen media tai digitaaliset pelit ole vaikuttaneet ja näiltä osin molemmat toiminnot ovat terveellä pohjalla.

7.3 Ehdotuksia kyselymateriaalin jatkohyödyntämiseksi

Tämä seuranta on tietojeni mukaan ensimmäinen, joka on tehty Kalajoelle digitaaliseen pelaamiseen ja sosiaaliseen mediaan liittyen. Seurantaani voisi hyvin käyttää pohjana tuleville seurannoille. Mielestäni Kalajoen digitaalisen pelaamisen ja sosiaalisen median kehitystä olisi mielenkiintoista seurata. Seurantoja voitaisiin toteuttaa myös muilla luokilla. Seuraavaksi kannattaisi tehdä kysely esimerkiksi kuudennelle, seitsemännelle ja kahdeksannelle luokalle. Näin nähtäisiin muuttuuko pelaaminen ja sosiaalisen median välineiden käyttö siirtymävaiheessa ja kuinka siirtymävaiheen jälkeen kahdeksannella luokalla. Tärkeänä näen myös kyselyn toteutusajankohdan. Kysely on hyvä tehdä tasaisin väliajoin ja mielestäni keväisin. Silloin koulua on ehditty käydä jo hyvä tovi ja mahdollisesti luokat ryhmytyneet. Tällöin voidaan seurata myös sitä mikä on nuorten keskuudessa ns. in.

Näen, että pelaamiseen liittyvää tietoutta tulisi jakaa vanhemmille enemmän. Pelaamista pelätään vanhempien joukossa ehkä vähän ja pelaamista käsitellään usein lähinnä naurettavana asiana. Mielestäni vanhempien pitäisi ottaa paremmin selvää omien lastensa pelaamisesta. Vanhemmilla on suurin kasvatuksellinen vastuu lapsistaan ja siksi heille pitäisi jakaa tietoa lasten kaikista harrastuksista. Miten sitten saataisiin vanhemmat kiinnostuneiksi pelaamisesta? Yksi tapa on perinteinen luentomalli, joka tuskin kiinnostaa valtaosaa vanhemmista. Sen sijaan uuden sukupolven menetelmiä olisi hyvä ottaa käyttöön. Esimerkiksi peli-illat ovat nykyään suosiossa nuorten keskuudessa. Peli-illan voisi järjestää esimerkiksi nuorisotilalla tai koululla ilta-

aikaan. Tilalle tuotaisiin muutamia pelejä, joita nuoret pelaisivat ja niitä saisi kokeilla ihan vapaasti. Samalla kerrottaisiin kyseisestä pelistä muutamia juttuja kuten suosio, positiivisia vaikutuksia ja ikärajoja. Miten peli-ilta toimisi parhaiten? Luulen, että kakukahveilla ja koulun myyjäisillä houkuttelemalla voitaisiin saada vanhempia paikalle.

En selvittänyt kyselyssäni, miten nuorisotiloilla pelaamista voisi kehittää. Olen itse kuitenkin käynyt Himangan nuorisotilalla ja voinut todeta, että pelaamisen suhteen asiat ovat hyvin. Pelaamisen välineitä löytyy lähes jokaiselta nuorisotilalta. Pelit ovat yleisimmin moninpelejä, joita voi pelata kaksi tai useampi pelaaja. En kuitenkaan ole kuullut, että Kalajoen alueella järjestettäisiin peliturnauksia. Turnauksia voisi järjestää helposti vaikka yhden illan jutuksi. Esimerkiksi edellisellä viikolla kerättäisiin osallistujalista ja tehtäisiin siitä turnaustaulu. Turnauksessa sitten pelattaisiin esimerkiksi NHL-peliä Playstationilla viidentoista minuutin erissä. Jos osallistujia on enemmän pelit voivat olla lyhempiä. Tällaisia tapahtumia voisi toki mahdollisuuksien mukaan järjestää myös viikonloppuisin, jolloin aikaa on enemmän.

Pelaaminen on hyvä väline lähestyä sitä harrastavaa nuorta. Olkoon se sitten kotona tai nuorisotilalla. Lisäksi pelaaminen on hyvä tapa mahdollistaa nuorille lisätoimintaa. (Lauha 2014, 17.)

8. Lopuksi

Tässä opinnäytetyössä on ollut haastavaa oma jaksaminen aiheeseen ja kiire opinnäytetyön tekemiseen. Aika kuluu nopeasti kaiken muun tiimellyksen keskellä. Olen tehnyt tätä pitkälti kaiken vapaa-aikani ja lopputulos on verellä ja nautinnolla väännetty. Aihe on tosiaan ollut mielenkiintoinen ja paljon uutta olen oppinut ja päässyt syventämään aiemmin opittuja taitoja. Digitaalinen pelaaminen on ollut itselle rakas harrastus jo pienestä pitäen. Opinnäytetyöni aikana olen erityisesti oppinut ajattelemaan pelaamista niin negatiivisesti kuin positiivisestikin. Pelaaminen on kuin mikä tahansa muu asia. Siinä on hyviä ja huonoja puolia. Pelaaminen ja sen vaikutteet tämän päivän varhaisnuoriin on selvästi nähtävissä. Väittäisin, että sosiaalisella medialla on kuitenkin suurempi vaikutus varhaisnuoriin. Sosiaaliseen mediaan ja sen tuomiin välineisiin on tänä päivänä mahdotonta olla törmäämättä. Ne kieltämättä tuo-

vat meille paljon hyviä asioita, mutta huonotkin asiat näkyvät. Esimerkiksi ihmisten kanssakäyminen on huomattavasti helpompaa tänä päivänä kuin esimerkiksi 15 vuotta sitten. Sosiaalisessa mediassa kuitenkin liikkuu paljon turhaa tietoa. Tietoja voidaan käyttää väärin tarpeisiin ja kiusaaminen on myös huomattavasti helpompaa sosiaalisen median välineiden avulla.

Mitä tekisin opinnäytetyössäni toisin? Mielestäni olen saanut raportissa paljon hyviä asioita esille, mutta virheitäkin olen tehnyt. Esimerkiksi sosiaalisen median osiossa olisin voinut kysellä, kuinka paljon vastanneet käyttävät sosiaalisen median välineitä. Tämä vaikutti pienenä aukkona nyt kyselyssä. Näen kuitenkin ettei se vaikuta lopputulokseen kuitenkaan merkitsevästi.

Suurin moka mielestäni on se että lähdin tekemään tätä opinnäytetyötä yksin näin lyhyellä toteutusajalla. Parityönä tämä olisi voinut toimia paljon paremmin ja moni seikka olisi ratkennut paljon helpommin. Kuitenkin opettaja, läheiseni ja ystäväni ovat minua tukeneet tätä työtä tehdessä ja tunnen suurta kiitollisuutta heitä kohtaan. Kysely saatiin toteutettua, tutkimuskysymykseen on vastattu ja raportti tehty.

LÄHTEET

Etelänkylä 2003. Harrastukset. Viitattu 10.4.2015.

<http://www2.kalajoki.fi/kylat/Etelankyla/harrastukset.htm>

Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2014.

Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint oy.

Heikkilä, Tarja 2008. Tilastollinen tutkimus. Helsinki, Edita. 7. uudistettu painos

Hintikka, Kari A 2008. Jyväskylän yliopisto Kansalaisyhteiskunnan tutkimus portaali, Sosiaalinen media. Viitattu 30.3.2015.

<http://kans.jyu.fi/sanasto/sanatkansio/sosiaalinen-media>

Huttunen, Tero 2014. Mitä on verkkonuurisotyö? Teoksessa Lauha & Tuuttila (toim.)

Verkko nuorisotyössä nuorisotyöverkossa. Helsinki: Paintek Pihlajanmäki oy, 15-17.

Kalajoen info 2014. Kalajoki info. Viitattu 10.4.2015.

http://www.kalajoki.fi/sites/kalajoki.fi/files/atoms/files/taskutieto_2014.pdf

Lauha Heikki 2014. Nuorisotyö pelaa. Teoksessa Miika Pulkkinen (toim.) Pelien hyödyntäminen nuorisotaloilla. Helsinki: Paintek Pihlajanmäki oy, 17.

Martiskainen, Lauri & Stenberg, Joni 2011. Videopelit osana nuorisokulttuuria. Kansalaistoiminnan- ja nuorisotyön koulutusohjelma. Viitattu 30.4.2015.

https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/28716/martiskainen_lauri.pdf?sequence=1

Metropoli 2015. Suomen virallinen pelilista 16/2015. Viitattu 30.4.2015.

<http://www.metropoli.net/uutiset/pelit/suomen-virallinen-pelilista-162015/>

Niemeläinen, Harri 2010. Digitaaliset pelit nuorisotyön mahdollisuutena.

Joensuun nuorisotoimi. Humak ammattikorkeakoulun perustutkinnon opinnäytetyö.

Pahikka-aho, Petri & Pesonen, Marko 2014. Digitaalinen työote nuorisotyössä.

Tornion nuorisotoimi. Humak ammattikorkeakoulun perustutkinnon opinnäytetyö.

Salokoski, Tarja 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.

SoMe - ebrand Suomi Oy & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut 2015.

Sosiaalinen media eli yhteisöllinen media. Viitattu 30.3.2015.

<http://www.ebrand.fi/somejanuoret2013/sosiaalinen-media/>

Suomi24.fi 2013. Keskustelu: Väkivaltaiset videopelit nuorison tuhoaja!!! Viitattu 30.4.2015. <http://keskustelu.suomi24.fi/t/11643364>

Suomi24.fi 2009. Keskustelu: World of Warcraft. Viitattu 30.4.2015.

<http://keskustelu.suomi24.fi/t/7086565>

Tilastokeskus 2014. Kuntien avainluvut, Kalajoki. Viitattu 10.4.2015.

<http://tilastokeskus.fi/tup/kunnat/kuntatiedot/208.html>

Vauva.fi 2013. Keskustelu: en ymmärrä äitejä jotka antavat lastensa pelata videopelejä. Viitattu 30.4.2015.

http://www.vauva.fi/keskustelu/3805653/ketju/en_ymmarra_aiteja_jotka_antavat_lastensa_pelata_videopeleja

Väestörekisterikeskus 2010. Väestötietojärjestelmä. Viitattu 10.4.2015.

<http://vrk.fi/default.aspx?docid=878&site=3&id=0>

Yle.fi 2014. Artikkel: sosiaalisen median palveluiden ikärajat mietityttävät. Viitattu. 20.5.2015.

<http://yle.fi/aihe/artikkeli/2013/09/05/sosiaalisen-median-palveluiden-ikarajat-mietityttavat>

Ängeslevä, Sonja 2013. Oppimispelit, pelimäiset rakenteet ja kaupalliset pelit opetuksessa. Viitattu 29.4.2015.

http://www.mediakasvatus.fi/sites/default/files/tiedostot/Pelit_ja_oppiminen_2013.pdf

LIITTEET

Liite 1 Kysely

Liite 1



Peli ja some kysely

Perustiedot

1. Ikä *

0 merkkiä jäljellä

2. Sukupuoli *

☐ Mies

☐ Nainen

3. Koulu *

☐ Pohjankylä

☐ Raumankari

☐ Vuorenkallio

4. Pelaatko virtuaalipelejä? *

☐ Kyllä

☐ En



Peli ja some kysely

Pelaaminen

5. Millä pelaat virtuaalipelejä? *

☐ Xbox☐ Playstation☐ Tietokone☐ Nintendo Wii☐ Psp☐ Älypuhelin☐ Jokin muu mikä?☐

6. Mitä virtuaalipelejä pelaat? Kerro kolme suosikkiasi. *

1.

2.

3.

8. Kuinka monta tuntia pelaan keskimäärin päivässä? *

☐ Alle 1☐ 1-2☐ 2-3☐ 3-4☐ 4-The logo for Harmony, featuring the word "Harmony" in a stylized, blue, cursive script font.

Peli ja some kysely

Peliseura

9. Kenen kanssa pelaat? *

- ☐ Yksin
- ☐ Kavereiden
- ☐ Vanhempien
- ☐ Sisarusten

10. Ovatko vanhempasi pelanneet samoja pelejä kuin sinä? *

- ☐ Ei
- ☐ Kyllä, mitä?

11. Minkä tyyppisiä pelejä tykkäät pelata? Kattegoria. *

- ☐ Räiskintä/tappelu
- ☐ Toiminta
- ☐ Urheilu
- ☐ Arcade (esim.Bobbleshooter, saga-pelit)
- ☐ Seikkailu/rooli
- ☐ Älypelit
- ☐ Strategia
- ☐ Jokin muu mikä?

Harmony

Peli ja some kysely

Sosiaalinen media

12. Mitä sosiaalisen median välineitä käytät? *

- ☐ Facebook
- ☐ Whatsapp
- ☐ Instagram
- ☐ Ask
- ☐ Twitter
- ☐ Irc-galleria
- ☐ Televisio
- ☐ Jokin muu mikä?

-
- ☐ En käytä
 - ☐ Blogit
 - ☐ Foorumit/keskustelupalstat

13. Käyttävätkö vanhempasi jotain näistä välineistä? *

- ☐ Facebook
- ☐ Whatsapp
- ☐ Instagram
- ☐ Ask
- ☐ Twitter
- ☐ Irc-galleria
- ☐ Televisio
- ☐ Jokin muu mikä?

-
- ☐ Ei mitään
 - ☐ blogit
 - ☐ Foorumit/keskustelupalstat

14. Oletko törmännyt kiusaamiseen sosiaalisessa mediassa? *

- ☐ En
- ☐ Kyllä, millaiseen?



Peli ja some kysely

Harrastustoiminta

15. Mitä harrastat? *

☐ Kerhoilua

☐ Musiikkia

☐ Liikuntaa

☐ Käsitöitä

☐ Teatteria

☐ Jotain muuta, mitä?

☐ En mitään

16. Mikäli sinulla on harrastuksia, kuinka monta tuntia viikosta käytät harrastuksiin? *

2 merkkiä jäljellä

17. Kuinka monta tuntia nukut öisin? *

2 merkkiä jäljellä

18. Selviäisitkö viikon ilman internet-yhteyttä ja kännykkää? *

☐ Kyllä

☐ En